

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *POP-UP* TENTANG PENGENALAN CANDI-  
CANDI DI SIDOARJO SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN WISATA BUDAYA  
LOKAL UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN**



Diajukan oleh :

**Muhammad Mashuda**

**20052010014**

Pembimbing 1 :

**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds**

Pembimbing 2 :

**Masnuna, S.T., M.Sn**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR  
2023/2024**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *POP-UP* TENTANG PENGENALAN CANDI-  
CANDI DI SIDOARJO SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN WISATA BUDAYA  
LOKAL UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN**



Diajukan oleh :

**Muhammad Mashuda**

**20052010014**

Pembimbing 1 :

**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds**

Pembimbing 2 :

**Masnuna, S.T., M.Sn**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**2023/2024**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI POP-UP TENTANG PENGENALAN CANDI-**  
**CANDI DI SIDOARJO SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN WISATA BUDAYA**  
**LOKAL UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN**



Diajukan oleh :

**Muhammad Mashuda**

**20052010014**

Pembimbing 1 :

**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds**

Pembimbing 2 :

**Masnuna, S.T., M.Sn**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**  
**2023/2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *POP-UP* TENTANG PENGENALAN CANDI-  
CANDI DI SIDOARJO SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN WISATA BUDAYA  
LOKAL UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN**

**Disusun oleh :**

**MUHAMMAD MASHUDA**

**20052010014**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal : 14 Mei 2024**

**Pembimbing 1**



**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds**

**NIP. 19880428 201803 2001**

**Pembimbing 2**



**Masnuna, S.T., M.Sn**

**NIP3K. 19840512 2021 212004**

**Penguji 1**



**Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.**

**NPT. 20119850106174**

**Penguji 2**



**Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom**

**NIP3K. 19810929 202121 1002**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**



**Ibnu Sholichin, S.T., M.T**

**NIPPPK. 19710916 202121 1004**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *POP-UP* TENTANG PENGENALAN CANDI-  
CANDI DI SIDOARJO SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN WISATA BUDAYA  
LOKAL UNTUK ANAK USIA 9-11 TAHUN**

**Disusun oleh :**

**MUHAMMAD MASHUDA  
20052010014**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal : 14 Mei 2024**

**Pembimbing 1**



**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds  
NIP. 19880428 201803 2001**

**Pembimbing 2**



**Masnuna, S.T., M.Sn  
NIP3K. 19840512 2021 212004**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desaim (S-1)  
Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Masnuna, S.T., M.Sn  
NIP3K. 19840512 2021 212004**

## ABSTRAK

Sidoarjo merupakan salah satu kabupaten di Jawa Timur yang kaya akan budaya dan peninggalan sejarahnya, seperti candi. Candi adalah bangunan yang dijadikan kuil oleh masyarakat Indonesia pada masa kerajaan hindu-buddha sebagai media penyembahan terhadap raja atau dewa. Adanya candi-candi inilah yang menjadi bukti adanya sejarah yang mengungkap kehidupan di wilayah Sidoarjo. Namun sayang sekali keadaan Sidoarjo yang kaya akan warisan budaya ini seakan-akan tidak terlihat dan dikenal khususnya generasi penerus bangsa. Banyak anak-anak Sidoarjo yang tidak mengetahui secara keseluruhan akan eksistensi candi-candi di Sidoarjo ini. Ditambah lagi kurangnya minat anak akan pembelajaran tentang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menjadikan mereka semakin acuh akan keadaan alam dan budayanya sendiri.

Sarana edukasi tercapainya pemecahan masalah yang terjadi adalah melalui perancangan buku ilustrasi pop-up. Melalui ini, anak-anak dapat mengenal dan mampu melestarikan candi-candi di Sidoarjo. Harapannya buku ini dapat menjadi media pembelajaran tambahan bagi anak-anak khususnya siswa SD kelas 4-5 yang kebetulan mempelajari tentang benda sejarah dan warisan budaya di mata pelajaran IPAS. Diharapkan juga buku ini dapat meningkatkan minat baca anak dan menumbuhkan rasa bangga akan eksistensi candi yang jarang diketahui dan rawan rusak akibat bencana.

Dalam proses perancangan ini yaitu menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Data-data yang terkumpul bertujuan untuk mendapatkan solusi dari masalah yang ada. Dari analisis tersebut didapatkan hasil berupa kata kunci, gaya gambar yang akan dipakai, gaya bahasa cerita, teknis menghidupkan cerita, unique selling point, dan ide implementasi media pendukung.

Konsep utama yang dibawa pada perancangan ini adalah informasi tentang eksistensi candi-candi di Sidoarjo. Cerita yang digunakan berupa cerita fiktif yang dikemas secara imajinatif dengan gaya bahasa yang ringan dan tidak baku karena menyesuaikan dengan karakteristik dan gaya bahasa anak-anak di kehidupan sehari-hari. Konsep kreatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah adanya popup bentuk bangunan candi-candi di Sidoarjo, interaktif berupa lift the flap, barcode QR, dan game teka teki silang.

**Kata Kunci** : Candi, Sidoarjo, Budaya, Buku, Pop-up, Anak

## **ABSTRACT**

*Sidoarjo is one of the districts in East Java that is rich in culture and historical heritage, such as temples. A temple is a building that was used as a shrine by the Indonesian people during the Hindu-Buddhist kingdom as a medium for worshiping kings or gods. The existence of these temples is evidence of the history that carries life in the Sidoarjo region. But unfortunately, the situation of Sidoarjo, which is rich in cultural heritage, seems to be invisible and unknown, especially the next generation of the nation. Many Sidoarjo children do not know the whole existence of the temples in Sidoarjo. In addition, children's lack of interest in learning about Natural and Social Sciences (IPAS) makes them increasingly indifferent to the state of nature and culture itself.*

*The educational means of solving the problems that occur is through the design of pop-up illustration books. Through this, children can recognize and be able to preserve the temples in Sidoarjo. It is hoped that this book can be an additional learning media for children, especially elementary school students in grades 4-5 who happen to learn about historical objects and cultural heritage in IPAS subjects. It is also hoped that this book can increase children's interest in reading and foster a sense of pride in the existence of temples that are rarely known and prone to damage due to disasters.*

*In this design process, it uses qualitative and quantitative methods which are then analyzed descriptively. The data collected aims to get solutions to existing problems. From the analysis, the results are obtained in the form of keywords, image styles to be used, story language styles, technical storytelling, unique selling points, and supporting media implementation ideas.*

*The main concept brought to this design is information about the existence of temples in Sidoarjo. The story used is a fictional story that is packaged imaginatively with a light and non-standard language style because it adapts to the characteristics and language style of children in everyday life. The creative concept used in this design is the popup shape of the temples in Sidoarjo, interactive in the form of lift the flap, QR barcode, and crossword game.*

**Keywords :** *Temple, Sidoarjo, Culture, Book, Pop-up, Kids*

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiarasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70).

Surabaya, 14 Mei 2024



Muhammad Mashuda

20052010014



## KATA PENGANTAR

Dengan rendah hati, penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perjalanan Tugas Akhir ini yang berjudul "**Perancangan Buku Ilustrasi *Pop-Up* tentang Pengenalan Candi-Candi di Sidoarjo sebagai Media Pelestarian Wisata Budaya Lokal untuk Anak Usia 9-11 Tahun**". Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, penuntun penulis dalam setiap langkah.

Rasa terima kasih yang tak terhingga kami sampaikan kepada,

1. Allah SWT, dan Nabi Muhammad SAW,
2. Ayah, Ibu, Ning Milla, Adek Hudi, dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan do'a untuk setiap langkah kami
3. Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds dan Ibu Masnuna, S.T, M.Sn yang senantiasa membimbing dan memberikan dukungan yang tulus.
4. Para Narasumber, Ibu Mahmudah, Ibu Vidya, Adik Hikmah, Kak Irvan, Kak Rosita, Kak Farid, dan Mas Fathur yang telah membantu dalam proses pengumpulan data untuk perancangan ini
5. Seluruh Dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah berjasa dan mendidik penulis hingga mampu menghadapi rintangan selama di perkuliahan ini.
6. Sahabat-sahabat penulis, Ijah, Bitu, Chandra, Naima, Dinda, Dandy, Azrial, Herdito, Dhicky, Beni, Dayat, Khuluq, Akbar, Mbak Yun, Dea, Restifar, Alfie, dan teman-teman DKV 2020 yang telah menjadi sumber kekuatan, tawa, cerita, memberikan semangat dan saling support satu sama lain.
7. Sahabat penulis, Dewi Masyitoh yang selalu menginspirasi, senantiasa mendukung dan menjadi saksi atas perjalanan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
8. Abe Cekut, Rayanza Cipung, Ritsuki Sri Rejeki, dan Ameena yang telah menghibur dan mengembalikan semangat penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis sadar akan keterbatasan yang dimiliki. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan diri. Semoga perjalanan kecil ini walaupun belum sempurna dapat memberikan sinar kebaikan dan inspirasi bagi pembaca dan kita semua.

Surabaya, 14 Mei 2024

Muhammad Mashuda

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Batasan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Perancangan.....	8
1.6 Manfaat Perancangan.....	8
1.7 Kerangka Perancangan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI &amp; STUDI EKSISTING .....</b>	<b>11</b>
2.1 Definisi Operasional Judul.....	11
2.1.1 Buku <i>Pop-up</i> .....	11
2.1.2 Buku Ilustrasi.....	11
2.1.3 Pelestarian Warisan Budaya .....	11
2.1.4 Candi.....	12
2.1.5 Candi-candi di Sidoarjo .....	12
2.1.6 Anak Usia 9-11 Tahun .....	12
2.2 Landasan Teori Buku <i>Pop-up</i> .....	13
2.2.1 Pengertian Buku <i>Pop-up</i> .....	13
2.2.2 Fungsi Buku <i>Pop-up</i> .....	13
2.2.3 Manfaat Buku <i>Pop-up</i> .....	13
2.2.4 Teknik Buku <i>Pop-up</i> .....	13
2.2.5 Jenis-Jenis Buku <i>Pop-up</i> .....	15
2.2.6 Macam-macam Buku Cerita Anak .....	19

2.2.7	Anatomi Buku Cerita Anak .....	20
2.2.8	Buku Cerita Bergambar .....	21
2.3	Landasan Teori Candi .....	22
2.3.1	Pengertian Candi .....	22
2.3.2	Candi di Sidoarjo .....	23
2.4	Landasan Teori Cerita .....	33
2.4.1	Jenis-jenis Cerita .....	33
2.4.2	Unsur-unsur Cerita .....	34
2.4.3	Struktur Teks Cerita Fiksi .....	34
2.5	Landasan Teori Desain Komunikasi Visual .....	35
2.5.1	Ilustrasi .....	35
2.5.2	Teknik Ilustrasi Digital .....	36
2.5.3	Tipografi .....	38
2.5.4	<i>Layout</i> .....	43
2.5.5	Atmosphere Color .....	43
2.6	Landasan Teori Psikologi Anak Usia 9-11 Tahun .....	47
2.6.1	Perkembangan Fisik .....	47
2.6.2	Perkembangan Kognitif .....	47
2.6.3	Sosial Emosional .....	48
2.7	Studi Eksisting .....	48
2.7.1	Analisis Eksisting .....	49
2.8	Studi Komparator .....	52
2.8.1	Analisis Komparator .....	53
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN.....</b>		<b>57</b>
3.1	Metode Perancangan .....	57
3.2	Objek Perancangan .....	57
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	57
3.3.1	Data Primer .....	58
3.3.2	Data Sekunder .....	63
3.4	Teknik Analisis Data .....	64
3.4.1	Analisis Data Wawancara .....	65
3.4.2	Analisis Data FGD (Forum Group Discussion) .....	71
3.4.3	Analisis Data Kuesioner .....	71

3.4.4	Analisis Consumer Insight .....	72
3.4.5	Analisis Consumer Journey .....	73
3.5	Sintesa Data .....	75
<b>BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>		<b>77</b>
4.1	Perumusan Konsep .....	77
4.1.1	Perumusan Konsep Keyword .....	77
4.1.2	Konsep Verbal.....	78
4.1.3	Konsep Visual.....	91
4.1.4	Konsep Media.....	104
4.2	Proses Perancangan Desain .....	107
4.2.1	Rough Design (Sketsa Kasar).....	107
4.2.2	Komprehensif Desain .....	113
4.2.3	Validasi Desain .....	116
4.2.4	Desain Final.....	121
4.3	Implementasi Desain.....	127
4.4	Anggaran Biaya Produksi .....	131
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>134</b>
5.1	Kesimpulan .....	134
5.2	Saran .....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>135</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>140</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Foto peneliti bersama siswa pasca melakukan riset data.....	2
Gambar 1.1 Foto siswa menjalani game tebak-tebakan nama candi di Sidoarjo .....	2
Gambar 1.2 Kondisi Buku LKS Kelas 4 .....	4
Gambar 1.3 Kondisi Buku Paket Kelas 4 .....	4
Gambar 1.4 Kegiatan FGD Game Belajar Cepat .....	5
Gambar 1.5 Kerangka Perancangan .....	10
Gambar 2.1 Teknik V-Folding .....	14
Gambar 2.2 Teknik Internal Stand.....	14
Gambar 2.3 Teknik Mouth .....	14
Gambar 2.4 Teknik Rotary .....	15
Gambar 2.5 Teknik Parallel Slide.....	15
Gambar 2.6 Buku Pop-up Transformasi .....	16
Gambar 2.7 Teknik Pop-up Volvelle.....	16
Gambar 2.8 Teknik Pop-up Peepshow .....	17
Gambar 2.9 Teknik Pull-tab .....	18
Gambar 2.10 Pop-up Carousel.....	18
Gambar 2.11 Rolly Poly Book.....	19
Gambar 2.12 Storybook.....	20
Gambar 2.13 Picture Book .....	20
Gambar 2.14 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak .....	21
Gambar 2.15 Buku Cerita Bergambar .....	21
Gambar 2.16 Kerangka Tingkatan Candi Hindu .....	22
Gambar 2.17 Kerangka Tingkatan Candi Buddha.....	23
Gambar 2.18 Candi Pari .....	24
Gambar 2.19 Map Lokasi Candi Pari .....	24
Gambar 2.20 Candi Sumur .....	26
Gambar 2.21 Map Lokasi Candi Sumur.....	26
Gambar 2.22 Candi Pamotan.....	28
Gambar 2.23 Map Lokasi Candi Pamotan .....	28
Gambar 2.24 Candi Dermo.....	29
Gambar 2.25 Map Lokasi Candi Dermo .....	29

Gambar 2.26 Candi Tawangalun .....	30
Gambar 2.27 Map Lokasi Candi Tawangalun .....	30
Gambar 2.28 Candi Medalem.....	32
Gambar 2.29 Candi Medalem.....	33
Gambar 2.30 Vector Illustration .....	36
Gambar 2.31 Digital Painting.....	37
Gambar 2.32 Bitmap Illustration .....	37
Gambar 2.33 3D Illustration.....	38
Gambar 2.34 Black Letter - Beckett Font.....	39
Gambar 2.35 Humanist - Centaur Font .....	39
Gambar 2.36 Old Style - Garamond Font .....	40
Gambar 2.37 Transitional/Reales - Times New Roman Font.....	40
Gambar 2.38 Modern/Didone - Bodoni Font .....	41
Gambar 2.39 Slab Serif - Clarendon Font .....	41
Gambar 2.40 Sans Serif - Helvetica Font .....	42
Gambar 2.41 Cursive - Lucida Font .....	42
Gambar 2.42 Display - Rosewood Font .....	43
Gambar 2.43 Hue.....	43
Gambar 2.44 Warna Komplementer .....	44
Gambar 2.45 Value .....	44
Gambar 2.46 Intensitas Warna.....	45
Gambar 2.47 Suhu Warna.....	45
Gambar 2.48 Ilustrasi dengan emosi ceria .....	46
Gambar 2.49 Ilustrasi dengan emosi Sedih .....	46
Gambar 2.50 Ilustrasi dengan emosi takut .....	46
Gambar 2.51 Sampul Buku “Keragaman Budaya dan Peninggalan Situs Sejarah Kabupaten Sidoarjo” Karya Warsini .....	49
Gambar 2.52 Isi Buku.....	50
Gambar 2.53 Visual Buku .....	50
Gambar 2.54 Layout Buku .....	51
Gambar 2.55 Tipografi Buku.....	51
Gambar 2.56 Sampul Buku “Indonesian Archiculture West Region 1” .....	53
Gambar 2.57 Isi Buku “Indonesian Archiculture West Region 1” .....	54

Gambar 2.58 Detail Visual Isi Buku “Indonesian Archiculture West Region 1” .....	54
Gambar 2.59 Layout Isi Buku “Indonesian Archiculture West Region 1” .....	55
Gambar 3.1 Wawancara dengan Ibu Mahmudah.....	58
Gambar 3.2 Wawancara dengan Ibu Vidya Solikhah .....	59
Gambar 3.3 Wawancara dengan Hikmatun Nisa’ .....	59
Gambar 3.4 Wawancara dengan Irvan Sinaga.....	60
Gambar 3.5 Wawancara dengan Farid @bhuk_studio .....	60
Gambar 3.6 Wawancara dengan Muhammad Fathur Rizky .....	61
Gambar 3.7 FGD Game Tebak Candi.....	62
Gambar 3.8 FGD Game Belajar Cepat.....	62
Gambar 3.9 Gaya Gambar 1 .....	67
Gambar 3.10 Gaya Gambar 2 .....	67
Gambar 3.11 Gaya Gambar 3 .....	67
Gambar 4.1 Alur Perumusan Konsep Keyword .....	77
Gambar 4.2 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak .....	85
Gambar 4.3 Gaya Gambar 1-Rizkia Gita .....	91
Gambar 4.4 Gaya Gambar 2-Muhammad Mashuda.....	91
Gambar 4.5 Gaya Gambar 3-Ari .....	92
Gambar 4.6 Acuan Konsep Warna Ilustrasi Ceria atau Normal .....	93
Gambar 4.7 Palet Warna Ceria atau Normal yang Digunakan .....	93
Gambar 4.8 Acuan Konsep Warna Ilustrasi Sedih.....	93
Gambar 4.9 Palet Warna Sedih yang Digunakan.....	93
Gambar 4.10 Acuan Konsep Warna Ketakutan .....	94
Gambar 4.11 Palet Warna Ketakutan yang Digunakan .....	94
Gambar 4.12 Acuan Desain Karakter Gilang .....	95
Gambar 4.13 Acuan Seragam untuk Desain Karakter Gilang.....	95
Gambar 4.14 Acuan Desain Karakter Dharma .....	96
Gambar 4.15 Acuan Desain Tas Dharma.....	96
Gambar 4.16 Acuan Desain Karakter Dewi Walangangin dari Penelitian Sebelumnya .....	97
Gambar 4.17 Acuan Desain Karakter Dewi Walangangin .....	97
Gambar 4.18 Acuan Desain Karakter Jaka Pandelegan dari Penelitian Sebelumnya .....	98

Gambar 4.19 Acuan Bentuk Muka Karakter Jaka Pandelegan.....	98
Gambar 4.20 Acuan Desain Karakter Raden Ayu Pandan Sari .....	99
Gambar 4.21 Acuan Desain Kebaya untuk Karakter Raden Ayu Pandan Sari.....	99
Gambar 4.22 Acuan Desain Kebaya untuk Karakter Raden Ayu Pandan Sari (2) .....	99
Gambar 4.23 Acuan Desain Karakter Putri Alun .....	100
Gambar 4.24 Acuan Kalung Karakter Putri Alun.....	101
Gambar 4.25 Acuan Desain Kemben Karakter Putri Alun.....	101
Gambar 4.26 Rumah Tradisional di Sidoarjo (kiri), Rumah Modern (kanan) .....	102
Gambar 4.27 Typeface Oetztype .....	102
Gambar 4.28 Typeface Coconut House .....	103
Gambar 4.29 Typeface Comfortaa.....	103
Gambar 4.30 Contoh layout fullbleed .....	104
Gambar 4.31 Alternatif Sketsa Judul Buku .....	107
Gambar 4.32 Alternatif Sketsa Sampul Buku.....	108
Gambar 4.33 Alternatif Sketsa Karakter Gilang.....	108
Gambar 4.34 Alternatif Sketsa Karakter Dharma.....	109
Gambar 4.35 Alternatif Sketsa Karakter Dewi Walangangin .....	109
Gambar 4.36 Alternatif Sketsa Karakter Jaka Pandelegan .....	109
Gambar 4.37 Alternatif Sketsa Karakter Raden Ayu Pandan Sari.....	110
Gambar 4.38 Alternatif Sketsa Karakter Putri Alun .....	110
Gambar 4.39 Sketsa dan Paginasi Halaman Buku .....	111
Gambar 4.40 Dummy Pop-up Bangunan Candi.....	112
Gambar 4.41 Dummy Pop Up Putri Alun .....	112
Gambar 4.42 Alternatif Desain Judul Buku.....	113
Gambar 4.43 Alternatif Desain Sampul Buku .....	113
Gambar 4.44 Desain Kerangka Pop-up .....	114
Gambar 4.45 Alternatif Desain Karakter Gilang .....	114
Gambar 4.46 Alternatif Desain Karakter Dharma .....	115
Gambar 4.47 Alternatif Desain Karakter Dewi Walangangin .....	115
Gambar 4.48 Alternatif Desain Karakter Jaka Pandelegan .....	115
Gambar 4.49 Alternatif Desain Karakter Raden Ayu Pandan Sari .....	116
Gambar 4.50 Alternatif Desain Karakter Putri Alun .....	116
Gambar 4.51 Prosentase Alternatif Desain Judul Buku yang Terpilih .....	117



Gambar 4.52 Prosentase Alternatif Desain Sampul Buku yang Terpilih.....	117
Gambar 4.53 Prosentase Alternatif Desain Karakter Gilang.....	118
Gambar 4.54 Prosentase Alternatif Desain Karakter Dharma.....	118
Gambar 4.55 Prosentase Alternatif Desain Karakter Dewi Walangangin.....	119
Gambar 4.56 Prosentase Alternatif Desain Karakter Jaka Pandelegan.....	119
Gambar 4.57 Prosentase Alternatif Desain Karakter Ayu Pandan Sari.....	120
Gambar 4.58 Prosentase Alternatif Desain Karakter Putri Alun.....	120
Gambar 4.59 Desain Final Judul Buku.....	121
Gambar 4.60 Desain Final Sampul Buku.....	121
Gambar 4.61 Mock-up Desain Final Sampul Buku.....	122
Gambar 4.62 Desain Final Karakter Gilang.....	122
Gambar 4.63 Desain Final Karakter Dharma.....	123
Gambar 4.64 Desain Final Karakter Dewi Walangangin.....	123
Gambar 4.65 Desain Final Karakter Jaka Pandelegan.....	123
Gambar 4.66 Desain Final Karakter Raden Ayu Pandan Sari.....	124
Gambar 4.67 Desain Final Karakter Putri Alun.....	124
Gambar 4.68 Desain Final Isi Buku.....	125
Gambar 4.69 Desain Final Kerangka Pop-Up dan Interaktif.....	126
Gambar 4.70 Kerangka Pop-Up dan Interaktif yang telah Disusun.....	127
Gambar 4.71 Media Pendukung Topi.....	128
Gambar 4.72 Media Pendukung Cangkir.....	128
Gambar 4.73 Media Pendukung Casing Hape.....	128
Gambar 4.74 Media Pendukung Tumbler Travel.....	129
Gambar 4.75 Media Pendukung Kaos.....	129
Gambar 4.76 Media Pendukung Notebook.....	129
Gambar 4.77 Media Pendukung Gantungan Kunci.....	130
Gambar 4.78 Media Pendukung Sticker Pack.....	130
Gambar 4.79 Media Pendukung Booth Pameran.....	131

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Keseharian Hikmatun Nisa' .....	73
Tabel 4.1 Perjenjangan membaca pada anak usia 8-10 tahun .....	81
Tabel 4.2 Struktur Teks Cerita .....	81
Tabel 4.3 Paginasi Buku Pop-up.....	86
Tabel 4.4 Anggaran Merchandise .....	131
Tabel 4.5 Anggaran Biaya Produksi Buku Satuan.....	132
Tabel 4.6 Anggaran Biaya Pengeluaran Desainer setiap Tahun .....	132